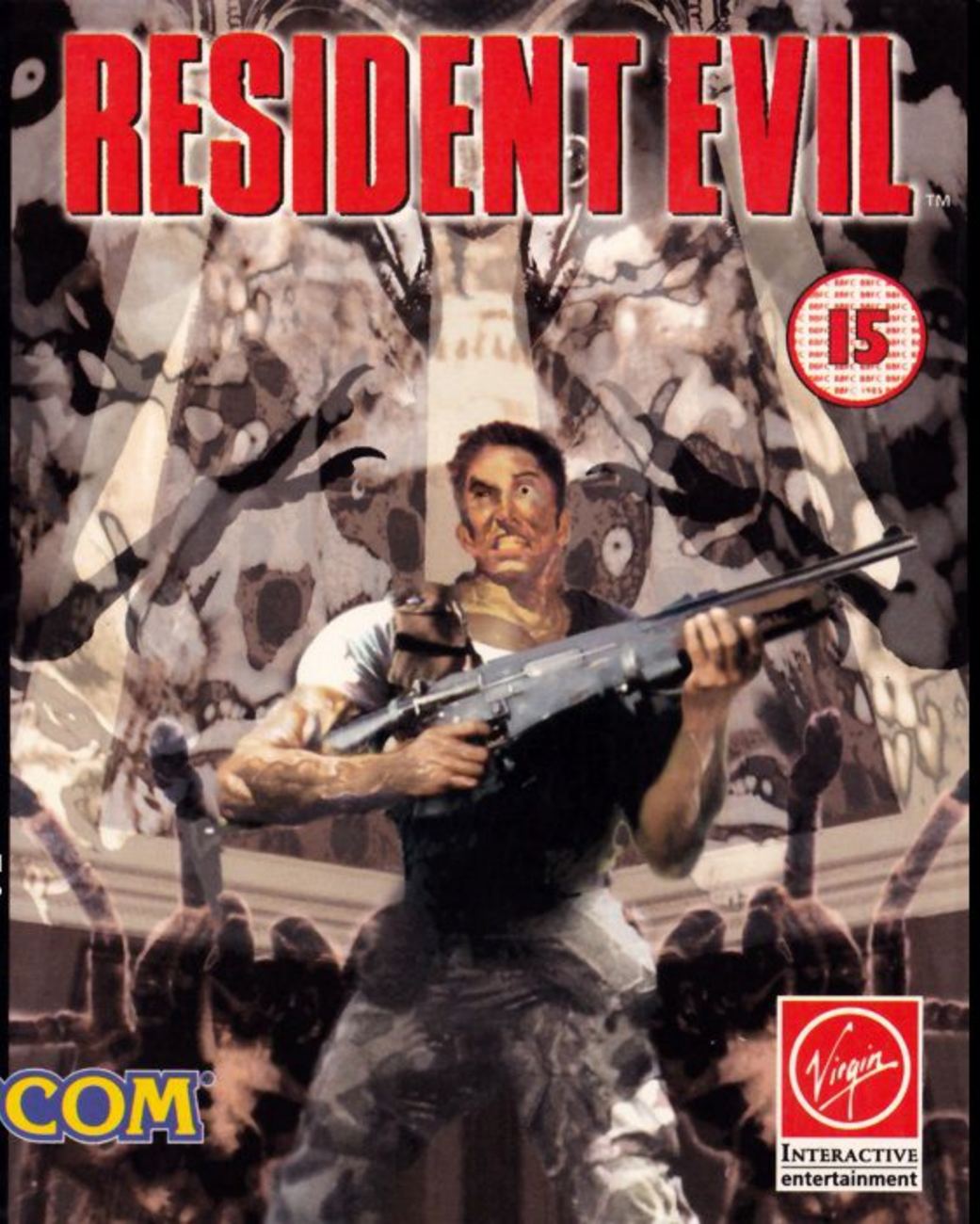
PlayStation

PAL

RESIDENT EVIL™

15



Contiene manual en castellano

Manuale in Italiano

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE entertainment

SLES-00200

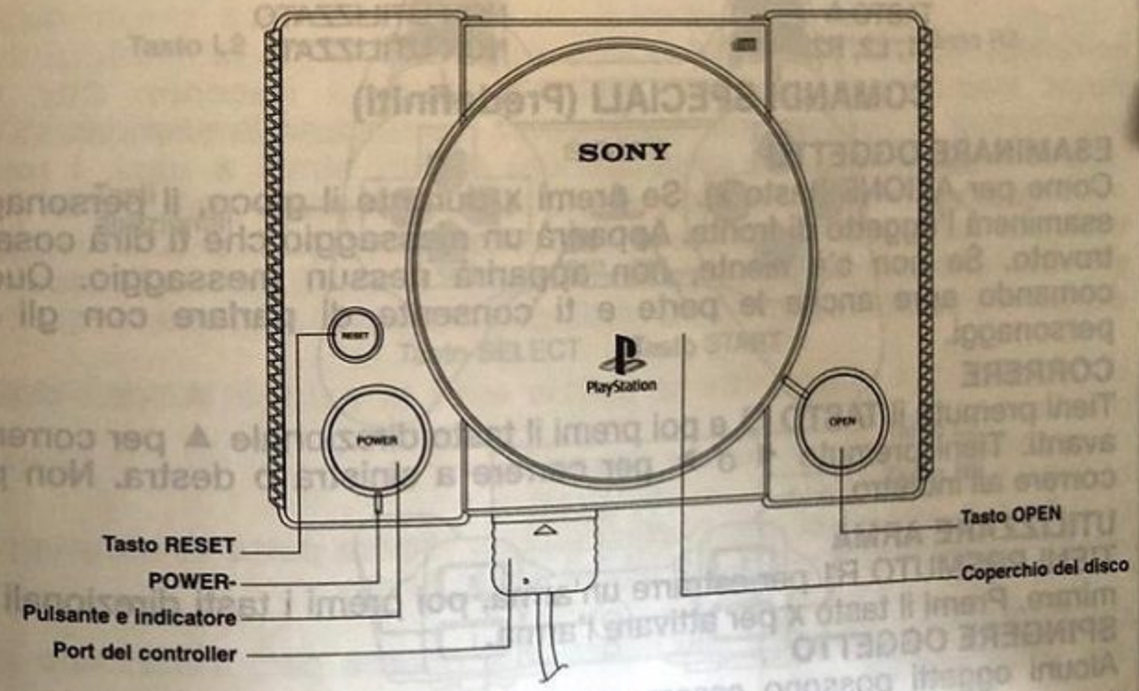
INDICE

Impostazione di missione	25
Comandi di missione	26
MISSIONE S.T.A.R.S.: FORESTA RACCOON	28
Iniziare una Missione	30
Salvataggio/Caricamento	30-31
Videata dello stato	32
Scatola degli oggetti	33
Modalità opzioni	34
Armi	35
S.T.A.R.S.	36
Note strategiche	40
Garanzia	39

IMPOSTAZIONE DI MISSIONE

Allestisci la PlayStation™ in base alle istruzioni del manuale relativo. Assicurati che sia spenta prima di inserire o rimuovere un compact disc. Inserisci il disco di RESIDENT EVIL e chiudi il coperchio del disco. Collega i controller del gioco e accendi l'unità principale della PlayStation™. Per iniziare il gioco, segui le istruzioni che appaiono sulla videata. Si consiglia di non rimuovere o inserrire periferiche o schede di memoria quando l'unità principale è accesa.

UNITÀ PRINCIPALE



COMANDI DI MISSIONE (Predefiniti)

TASTO	FUNZIONE
TASTO START	INIZIARE IL GIOCO METTERE IL GIOCO IN PAUSA SELEZIONARE SOTTO-VIDEATA
TASTO SELECT	NON UTILIZZATO
TASTI DIREZIONALI	SELEZIONARE MODALITÀ (Videata di testa) SPOSTARE PERSONAGGIO
TASTO X	TASTO AZIONE APRIRE PORTE ATTACCARE
TASTO □	CANCELLARE AZIONE PRECEDENTE CORRERE
TASTO R1	ESTRARRE L'ARMA
TASTO ○	NON UTILIZZATO
TASTO △	NON UTILIZZATO
L1, L2, R2	NON UTILIZZATI

COMANDI SPECIALI (Predefiniti)

ESAMINARE OGGETTO

Come per AZIONE (tasto X). Se premi X durante il gioco, il personaggio esaminerà l'oggetto di fronte. Apparirà un messaggio che ti dirà cosa hai trovato. Se non c'è niente, non apparirà nessun messaggio. Questo comando apre anche le porte e ti consente di parlare con gli altri personaggi.

CORRERE

Tieni premuto il TASTO □ e poi premi il tasto direzionale ▲ per correre in avanti. Tieni premuto ◄ o ► per correre a sinistra o destra. Non puoi correre all'indietro.

UTILIZZARE ARMA

TIENI PREMUTO R1 per estrarre un'arma, poi premi i tasti direzionali per mirare. Premi il tasto X per attivare l'arma.

SPINGERE OGGETTO

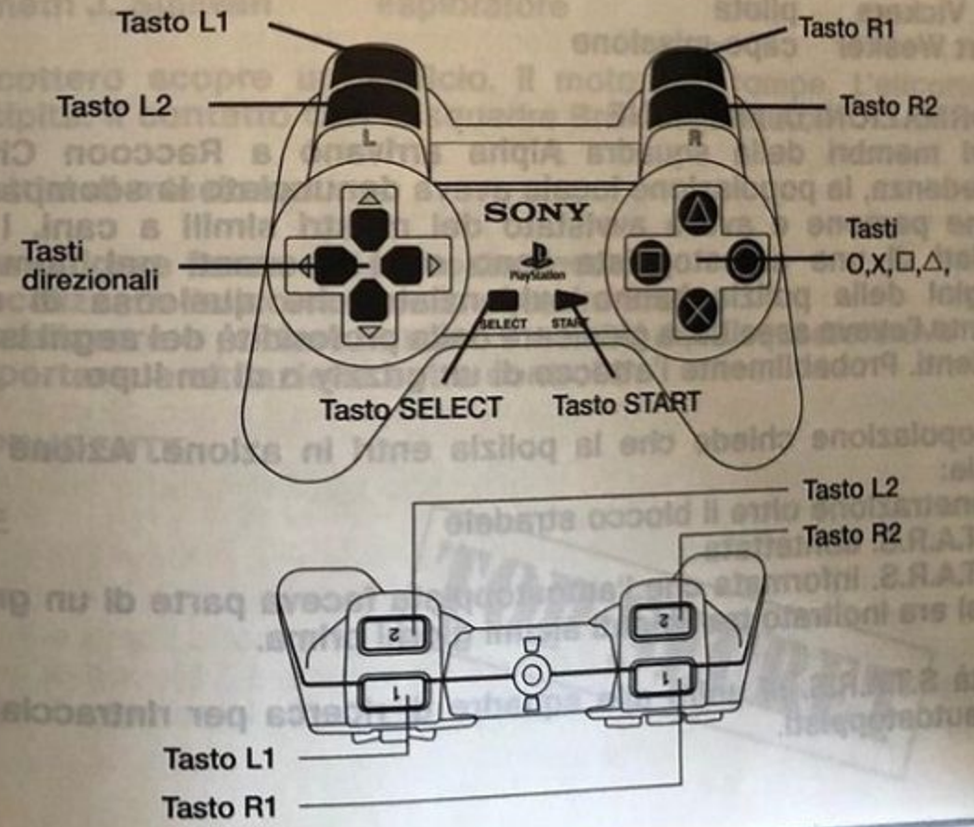
Alcuni oggetti possono essere spostati spingendoli. Posizionati vici

all'oggetto e premi ▲ sui tasto direzionale. Se l'oggetto non può essere spostato, il personaggio non cercherà di spingerlo.

RESETTARE IL GIOCO

Per ritornare alla videata di testa di RESIDENT EVIL durante il gioco, premi START per fare apparire la VIDEATA DELLO STATO. Poi tieni premuti contemporaneamente per 2 secondi i tasti SELECT e START. Il gioco verrà resettato automaticamente. Assicurati di premere i due tasti contemporaneamente per evitare di uscire dalla VIDEATA DELLO STATO.

CONTROLLER



Missione: **FORESTA RACCOON**

Forza: S.T.A.R.S.
Unità: Squadra Alpha
Locazione: Foresta Raccoon

TOP SECRET

Squadra Alpha da mobilitare:

Barry Burton	specialista armi
Joseph Frost	specialista automezzi
Chris Redfield	tiratore
Jill Valentine	esperta dispositivi meccanici
Brad Vickers	pilota
Albert Wesker	capo-missione

INFORMAZIONI DI MISSIONE

Nuovi membri della squadra Alpha arrivano a Raccoon City. In precedenza, la popolazione locale aveva denunciato la scomparsa di alcune persone e aveva avvistato dei mostri simili a cani. I resti mutilati di una autostoppista sono stati ripescati nel fiume. Le indagini della polizia hanno evidenziato che qualcosa di molto potente l'aveva assalita, a giudicare dalla profondità dei segni lasciati dai denti. Probabilmente l'attacco di un grizzly o di un lupo.

La popolazione chiede che la polizia entri in azione. Azione della polizia:

a) penetrazione oltre il blocco stradale
b) S.T.A.R.S. contattata
c) S.T.A.R.S. informata che l'autostoppista faceva parte di un gruppo che si era inoltrato tra i monti alcuni giorni prima.

L'unità S.T.A.R.S. si unirà alle squadre di ricerca per rintracciare gli altri autostoppisti.

Squadra Bravo mobilitata:

Richard Aiken	addetto comunicazioni
Rebecca Chambers	medico
Edward Dewey	pilota
Enrico Marini	capo-missione
Forest Speyer	specialista veicoli
Kenneth J. Sullivan	esploratore

L'elicottero scopre un edificio. Il motore si rompe. L'elicottero precipita. Il contatto con la squadra Bravo è perduto.

Obiettivi di missione:

a) investigare l'area della foresta Raccoon
b) localizzare l'elicottero della squadra Bravo
c) localizzare e portare in salvo i membri della squadra Bravo
d) riportare la situazione sotto controllo

SII PRUDENTE

FINE

TOP SECRET

INIZIARE UNA MISSIONE

Per saltare la sequenza introduttiva, premi un tasto qualsiasi sul controller di sinistra. Apparirà la videata di testa di RESIDENT EVIL. Qui ci sono 2 opzioni: NEW GAME (NUOVO GIOCO) o LOAD GAME (CARICA GIOCO). Utilizza i tasti direzionali per evidenziare un'opzione e poi premi START per selezionarla.

NEW GAME
Seleziona questa opzione quando vuoi iniziare una missione dall'inizio.

LOAD GAME
Seleziona LOAD GAME se hai un gioco precedentemente salvato sulla scheda di memoria. Per ulteriori informazioni, vedi la sezione successiva.

Controllerai Chris Redfield o Jill Valentine, i due membri principali della squadra Alpha.

SALVATAGGIO

Per salvare un gioco devi porre un nastro d'inchiostro in una macchina da scrivere, che troverai in diversi posti nel corso del gioco. Trova un nastro e posizionati di fronte alla macchina da scrivere e premi il tasto di azione (tasto X). Ti verrà chiesto se vorrai salvare il gioco. Scegli YES (SÌ) o NO.
Nota: dovrai trovare un nastro d'inchiostro ogni volta che vuoi salvare, per cui utilizzali avvedutamente.
Se tenti di salvare e appare il messaggio "too many files" (Troppi file!), non sarai in grado di salvare i dati attuali sulla scheda di memoria. Devi utilizzare una scheda di memoria diversa con memoria libera sufficiente.
Possono essere salvati fino a 5 file e 1 file consuma 1 blocco di memoria su una SCHEDA DI MEMORIA. Per assicurarti che la scheda di memoria abbia spazio libero sufficiente per salvare, segui le seguenti istruzioni:

1) Accendi l'unità principale della PlayStation™ senza inserire un disco.
2) Inserisci una scheda di memoria.
3) Seleziona "MEMORY CARD" (SCHEDA DI MEMORIA) con i tasti direzionali e premi il tasto ○.

Se tutti i 15 blocchi di memoria sono utilizzati, dovrai cancellare un blocco o inserire una scheda di memoria diversa con memoria libera sufficiente. Per cancellare un file, segui le seguenti istruzioni:

1) Seleziona DELETE (CANCELLA) dal menu MEMORY CARD.
2) Seleziona la scheda contenente i dati che desideri cancellare.
3) Seleziona l'icona dei dati del gioco che vuoi cancellare.
4) Quando appare il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro), seleziona "YES".

Se non vuoi cancellare, seleziona "NO".

CARICAMENTO

Se hai salvato dei giochi in precedenza, assicurati che la SCHEDA DI MEMORIA con i file salvati sia inserita slot nella slot 1 della scheda di memoria. Evidenzia LOAD GAME dalla videata di testa e premi il tasto X. Apparirà il tuo file. Utilizza i tasti direzionali per evidenziare il file che desideri riavviare e poi premi il tasto X.

VIDEATA DELLO STATO

Quando premi il tasto START durante il gioco, metterai il gioco in pausa e potrai anche utilizzare la videata dello stato. Questa videata indica la condizione del personaggio e gli oggetti trasportati. Utilizza i tasti direzionali per evidenziare un oggetto o una funzione e poi premi il tasto X per attivare l'opzione.

OGGETTI

Dopo avere evidenziato l'oggetto che desideri vedere, premi il tasto X. L'oggetto apparirà sulla videata. Avrai a disposizione 3 opzioni nella finestra di comando: USE/EQUIP (UTILIZZA/ASSEGNA), CHECK (CONTROLLA) o COMBINE (COMBINA).

USE/EQUIP
Per la maggior parte degli oggetti, l'opzione USE apparirà dopo averli selezionati. Per utilizzare l'oggetto, evidenzia USE e premi il tasto X. Per le armi, EQUIP apparirà al posto di USE. Se selezioni EQUIP, ti verrà assegnata quell'arma. Non puoi utilizzare un'arma fino a quando non l'avrai attivata. Puoi utilizzare solamente 1 arma alla volta.

CHECK
Questa opzione ti consente di esaminare un oggetto o un'arma che hai acquisito. Dopo avere selezionato un oggetto o un'arma, puoi ruotarlo ed esaminarlo tridimensionalmente, utilizzando i tasti direzionali. Se vuoi aumentare o diminuire le dimensioni dell'oggetto, premi i tasti L1 o L2, rispettivamente.

Combine
Alcuni oggetti hanno un effetto differente quando gli combini con altri oggetti, in particolare armi. Quando vuoi ricaricare un caricatore di munizioni per una pistola, seleziona il caricatore e poi COMBN (COMBINA) sulla finestra di comando. Utilizza i tasti direzionali per spostare il cursore sulla pistola nella quale vuoi inserire il caricatore.

MAPPA/FILE/RADIO
Ci sono 3 funzioni che puoi utilizzare dalla VIDEATA DELLO STATO:

MAP (MAPPA)
Seleziona questa opzione per visualizzare le stanze e le aree che hai già visitato. Questa funzione ti aiuta a sapere dove devi dirigerti.

FILE
Durante l'esplorazione, scoprirai appunti, messaggi e altre informazioni che verranno immediatamente archiviate sul quaderno degli appunti del personaggio.

RADIO
Hai a disposizione una radio, ma puoi utilizzarla solamente quando emette dei bip. Se senti questo segnale, apri immediatamente la VIDEATA DELLO STATO e seleziona RADIO per ricevere la trasmissione. Se non sarai sufficientemente veloce, potresti perdere un messaggio importante!

SCATOLA DEGLI OGGETTI

Come noterai, il numero degli oggetti che puoi trasportare è limitato. (Chris trasporta 6 oggetti, mentre Jill ne trasporta 8). Non puoi perdere un oggetto una volta che l'hai trovato, ma puoi utilizzarlo (come per le munizioni, per esempio). Per trasportare solamente gli oggetti di cui hai bisogno in un determinato momento, puoi riporre gli altri oggetti in una scatola degli oggetti.
Queste sono situate in punti strategici e devi utilizzarli saggiamente poiché il loro spazio è limitato. Posizionati di fronte alla scatola degli oggetti e premi il tastoX. Apparirà la videata di selezione dell'oggetto. Puoi scambiare, tenere o estrarre un oggetto dalla scatola. Per riporre

un oggetto nella scatola, utilizza i tasti direzionali per evidenziarlo e poi premi il tasto □. Ora seleziona una casella con la scritta "NOTHING" (NIENTE) e premi il tasto □. Questa è una casella vuota. Se non ci sono caselle con la scritta "NOTHING", la scatola degli oggetti è piena.
Per estrarre un oggetto dalla scatola, devi avere una casella vuota a disposizione per trasportare l'oggetto. Seleziona l'oggetto dalla scatola e poi premi il tasto X per estrarlo.

MODALITÀ OPZIONI

Questa modalità può essere attivata premendo simultaneamente i tasti START e SELECT (eccetto durante un filmato o mentre appare la VIDEATA DELLO STATO). Puoi regolare la configurazione dei tasti (CONFIG) o regolare la modalità SOUND (SONORO) su stereo o mono.

FORWARD	Andare in avanti
BACK	Andare indietro
L. TURN	Girare a sinistra
R. TURN	Girare a destra
ATTACK	Pulsante Azione
GET READY	Utilizzare armi
DASH	Correre

Quando regoli la configurazione, puoi scegliere tra 3 possibilità: A, B o C. Puoi anche modificare la configurazione, evidenziando il tasto che vuoi cambiare e premendo il tasto X. Apparirà la lista delle azioni. Sposta il cursore sull'azione e poi premi il tasto X. Quando hai terminato di regolare le opzioni, seleziona EXIT (ESCI).
Importante: non tenere premuti i pulsanti SELECT e START dopo che sarai entrato nella modalità Option, altrimenti resetterai gioco senza salvare.

ARMI

Il tuo equipaggiamento standard comprende una pistola semi-automatica da 9 mm e un pugnale da combattimento. Potrai acquisire molte altre armi durante la tua ricerca. Alcune di queste sono più difficili da utilizzare, per cui provale prima di utilizzarle in combattimento (ma non sprecare troppi proiettili).

PUGNALE DA COMBATTIMENTO
Un'ottima arma per la lotta ravvicinata, ma non così potente e protettivo come un'arma da fuoco.

PISTOLA DA 9 MM
Una pistola comune e diffusa, utilizzata da molte organizzazioni pubbliche e forze armate per il suo grande livello di affidabilità. La pistola può contenere un caricatore con un massimo di 15 colpi. Quando i colpi finiscono e hai un altro caricatore, il personaggio ricaricherà la pistola automaticamente.

FUCILE
Un fucile da caccia eccellente. Sventaglia i proiettili ed è sufficientemente potente per abbattere nemici che si spostano velocemente. È molto utile quando viene utilizzato a corta distanza. Una delle armi più affidabili che tu possa trovare.

S.T.A.R.S.
SQUADRA ALPHA

Barry Burton
Vecchio amico e partner di Chris Redfield. Ex membro della squadra SWAT, Barry è responsabile della manutenzione e del rifornimento delle armi per tutti i membri S.T.A.R.S. Ha oltre 16 anni di esperienza e ha condotto molte operazioni al successo. Barry è un alleato fidato, ma di recente ha avuto dei problemi con sua moglie e le sue 2 figlie. Alcune volte potrebbe sembrare depresso.

Joseph Frost
Ex membro della squadra Bravo dell'unità S.T.A.R.S., era già stato a Raccoon City. Recentemente è stato promosso specialista automezzi per la squadra Alpha. Molti membri della squadra Bravo sono gelosi della sua promozione, ma è stato promosso da Wesker in persona. Joseph è giovane, entusiasta e molto curioso.

Chris Redfield
Dopo essere stato espulso dall'aviazione, Chris divenne un vagabondo fino a quando incontrò Barry Barton. Barry lo reclutò per il nucleo S.T.A.R.S. che si era appena formato. Ora Chris è stato assegnato a un'unità più piccola al quartier generale di Raccoon City per dimostrare il suo valore. Un tipo tenace che possiede mentalità vincente e grande vitalità. Chris ha un grande vantaggio con le armi quando è circondato da molti nemici.

Jill Valentine
Una soldatessa intelligente che, in passato, ha salvato dal pericolo molti membri dell'unità S.T.A.R.S. Jill è stata assegnata a Raccoon City proprio come Chris. È esperta nell'utilizzo di strumenti meccanici speciali da scasso. Jill ha delle forti convinzioni morali per le cose in cui crede. Benché abbia grandi capacità nel maneggiare oggetti, la sua vitalità limitata è uno svantaggio notevole.

Brad Vickers
Brad è un esperto di computer ed eccelle nel raccogliere informazioni. Sfortunatamente, la sua paura della morte non è ben accetta dai suoi compagni. La sua mancanza di entusiasmo gli ha fatto guadagnare il soprannome di "Vigliacco". Sebbene Chris fosse un pilota qualificato, Brad è il pilota della squadra Alpha.

Albert Wesker
Wesker è avanzato velocemente attraverso i ranghi dell'organizzazione S.T.A.R.S. e attualmente è il leader della squadra Alpha. Visto da molti come un "tipo splendido" per il suo taglio di capelli alla moda e gli occhiali da sole sempre indossati, venne reclutato da un cacciatore di taglie per la sua notevole perspicacia e finì per fondare l'unità S.T.A.R.S. a Raccoon City.

SQUADRA BRAVO

Richard Aiken
Un membro molto importante della S.T.A.R.S., è l'esperto delle comunicazioni della squadra Bravo. È l'unico collegamento con il quartier generale per le squadre sul campo di battaglia e, attualmente, Richard ha il compito di uomo-radio per entrambe le unità, in quanto la squadra Alpha non ha un operatore preparato a ricoprire questo ruolo, fatta eccezione per Jill (che è tagliata per la tecnologia). Una persona molto positiva, Richard riceve i nuovi membri calorosamente.

Rebecca Chambers
Il membro più giovane del gruppo, Rebecca è stata reclutata per la sua conoscenza della medicina e del pronto soccorso. Si trova un po' a disagio con gli altri membri, sia a causa dell'età (18) che della sua mancanza di esperienza. Rebecca è desiderosa di essere accettata e accetterà qualsiasi compito assegnatole senza esitare.

Enrico Marini
Leader della squadra Bravo e vice di Wesker nell'unità S.T.A.R.S. Enrico si sente minacciato dall'arrivo della squadra Alpha, poiché teme che Chris o Barry possano rimpiazzarlo come secondo di Wesker. Nonostante ciò, Enrico è un membro dedicato dell'unità S.T.A.R.S. ed è sempre orgoglioso di condurre la squadra quando Wesker lo consente.

Forest Speyer
Forest è un grande cecchino oltre a essere lo specialista degli automez della squadra Bravo. È un professionista esperto e, per il suo lavor viene rispettato da tutti i suoi compagni. Va subito a genio a Chris sembra che diventeranno dei buoni compagni di squadra.

Kenneth J. Sullivan
Un ufficiale esploratore tranquillo e di talento. È anche un esperto nel campo chimico. Si chiede il motivo per cui la sua esperienza nel campo chimico sia necessaria a Raccoon City, ma mette subito da parte la sua titubanza quando Wesker in persona lo arruola nell'unità S.T.A.R.S.

Garanzia
La Virgin Interactive (Europe) Ltd si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin Interactive (Europe) Ltd rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.
Questo prodotto è garantito per un periodo stabilito dalle leggi del tuo paese. Questo non viola i tuoi diritti di consumatore. La Virgin Interactive Entertainment si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. La Virgin Interactive Entertainment non fornisce nessuna garanzia, espressa o implicita, riguardo a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.

Note strategiche

Customer Service Numbers	
• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	070 233 009
• Denmark	31 23 24 04
• France	1 30 89 15 15
• Germany	069 66 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	06 821 2364
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 146 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77

Por favour, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacioado con la PlayStation™.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation™.